Manual del usuario

Función Memory Viewer

Este es el manual para la función Memory Viewer
Lea este manual cuidadosamente para emplear la función Memory Viewer.
En primer lugar, lea el manual del usuario del proyector para comprender el funcionamiento básico del mismo y las instrucciones de seguridad.
Las instrucciones de seguridad indicadas en los manuales del usuario se deben respetar estrictamente.
Algunas funciones no se pueden usar con Mac.

Contenidos

Memoria USB para la función Memory Viewer 3
Inserción de la memoria USB 3
Inicio directo en el modo de Memory Viewer 4
Entrada en el modo Memory Viewer 5
Visualización de la ventana de navegación de Memory Viewer 6
Selección de menú 7
Visor de imagen en el modo manual 8
Image Viewer en el modo de programa para Windows. 8
Funcionamiento durante la visualización de memoria en el modo manual/programa 9
Finalización de Memory Viewer 9
Realización de copia de los datos dentro de la memoria USB 10
Formateo de la memoria USB 11

Función Memory Viewer

La función Visualización Memoria se utiliza para hacer una presentación o proyectar una imagen sin usar ordenadores ni ningún otro equipo externo. No es necesario llevar un ordenador ni ningún otro equipo para proyectar imágenes.

Guarde las imágenes en una memoria USB dedicada, insértela dentro del puerto USB del proyector (Serie A) y, a continuación, podrá proyectar esas imágenes.

Notas para Windows

Este proyector también está equipado con el software específico Network Viewer 5, que sirve para editar las imágenes de la presentación para proyectarlas con Memory Viewer. Con esta función puede editar imágenes, fotos o datos de Power Point para convertirlas en una presentación más efectiva. Para obtener más información sobre el software Network Viewer, consulte el capítulo "9. Función Visualizador por red" en el "Manual del usuario de red para Windows" aparte.

¿Qué imágenes se pueden proyectar con la función Memory Viewer?

Con la función Memory Viewer se pueden proyectar imágenes en los formatos indicados a continuación:

- Mapas de bits (bitmap)
- Datos JPEG convertidos con el software Network Viewer 5 [File Converter 1 y 2].
- Datos de texto
- Archivo de programa creado con Network Viewer 5 [Program Editor].

*Es posible que algunos datos no se proyecten aunque tengan estos formatos. En ese caso, convierta ese tipo de datos a JPEG con el software Network Viewer 5 [File Converter 1 y 2].

Datos JPEG usados con Memory Viewer

Memory Viewer no admite imágenes con una resolución mayor que 8191 x 8191 píxeles.

Datos de texto usados con Memory Viewer

Memory Viewer admite archivos de texto con formato ASCII de 1 byte. No se admiten otros formatos de texto.

Copia de seguridad de los datos

Se recomienda que los datos importantes para editar con el Network Viewer y guardar en una memoria USB se almacenen por adelantado en otros soportes. No nos hacemos responsables de las pérdidas de datos o daños que resulten del uso de Memory Viewer.

Marcas comerciales

Microsoft, Windows y PowerPoint son marcas registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/o en otros países. Macintosh es una marca comercial registrada de Apple, Inc. en los Estados Unidos y en otros países. PowerPC es una marca comercial de IBM Corporation. Intel Core es una marca comercial registrada de Intel Corporation en los EE.UU. y en otros países.

Cada nombre de empresa o producto en este manual del usuario es una marca registrada de su respectiva corporación.

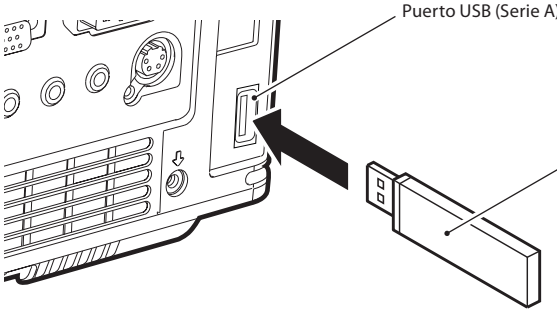
- El menú en pantalla y las ilustraciones de este manual pueden diferir ligeramente del producto.
- El contenido de este manual está sujeto a cambios sin previo aviso.

Memoria USB para la función Memory Viewer

Las memorias USB disponibles comercialmente o la suministrada para Auto Capture con este proyector se pueden utilizar para la función Memory Viewer.
El puerto USB es compatible con memorias USB formateadas con FAT16 ó FAT32.
No es compatible con otros formatos. Téngalo en cuenta al formatear la memoria USB.

Inserción de la memoria USB

Inserte la memoria USB en el puerto USB posterior del proyector tal como se indica en la siguiente ilustración.



Nota:
Al introducir la memoria, confirme que la orientación del conector no daña el terminal.

PRECAUCIÓN al introducir y extraer la memoria USB

Tenga en cuenta los siguientes puntos para introducir y extraer la memoria USB.
- El indicador de la memoria USB destellará cuando se introduzca en el proyector o mientras el proyector esté leyendo los datos. No extraiga la memoria USB mientras esté destellando.
- Si utiliza una memoria USB sin indicador, no podrá reconocer cuándo está leyendo datos el proyector. Extráigala del proyector después de cerrar la función Memory Viewer o de apagar el proyector.
- No instale y extraiga la memoria USB con frecuencia. Extraiga la memoria USB por lo menos 5 segundos después de la instalación. Instálela por lo menos 5 segundos después de la extracción. Mientras se instala o extrae la memoria USB, el proyector está en período de cambio para esa operación.

⚠ PRECAUCIÓN en la manipulación y almacenaje de la memoria USB

- No deje la memoria USB ni su tapa cerca del alcance de los niños. Si se traga puede causar asfixia.
- Si aparece humo o algún olor sospechoso, apague el equipo periférico y póngase en contacto con su distribuidor.
- No ponga agua, productos químicos ni aceite en la memoria USB. Puede causar un cortocircuito o incendio.
- No introduzca objetos extraños ni objetos metálicos en el terminal USB. La electricidad estática puede causar pérdida de datos o su corrupción.
- No extraiga la memoria USB del ordenador o del proyector mientras la memoria USB está leyendo o escribiendo los datos. Puede provocar daños o pérdidas en los datos.
- No guarde la memoria USB donde haya altas temperaturas, humedad, polvo o elementos imantados.

Inicio directo en el modo de Memory Viewer

Una vez insertada la memoria USB, el indicador de la unidad USB parpadea, el modo de entrada cambia automáticamente a "Red" y, a continuación, se proyecta en la pantalla una imagen almacenada en el directorio raíz de la memoria USB.

*Automáticamente se selecciona el mismo modo de red en "Seleccionar modo LAN" que la última vez que se haya seleccionado.
*Si el archivo de imagen no está disponible en el directorio raíz de la memoria USB, aparecerá la ventana del navegador de la función Memory Viewer.
*Durante el funcionamiento de Memory Viewer, las funciones de Network Capture o Moderador, el inicio directo en el modo de Memory Viewer no funciona.
*Cuando el proyector se desconecta y conecta mientras se deja la memoria USB dentro en el modo de Memory Viewer, el proyector se inicia en el modo Memory Viewer y la imagen almacenada en la memoria USB se muestra en la pantalla.

Al pulsar el botón **AUTO SET/CANCEL** en el modo de Memory Viewer, aparecerá en la pantalla la ventana del navegador de Memory Viewer tal como se indica en la página 6.
Al extraer la memoria USB durante el funcionamiento del proyector en el modo de Memory Viewer, la fuente de entrada vuelve a la seleccionada anteriormente antes de insertar la memoria USB.

Control remoto

Botón AUTO SET/ CANCEL

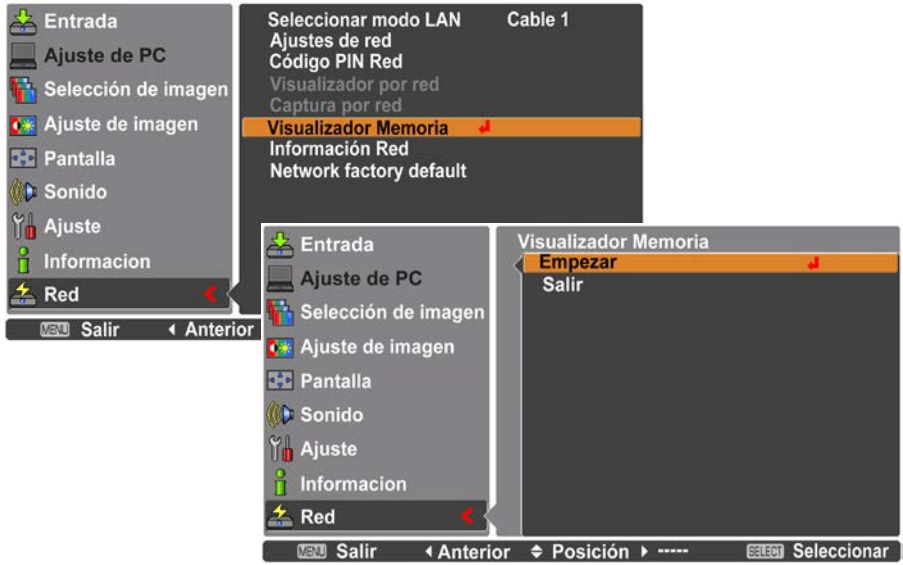
Nota:

- Mientras se accede a la memoria USB, no desconecte la alimentación ni expulse la memoria porque los datos de la memoria se podrían dañar. Durante el acceso, el indicador de la memoria USB destella.
- La memoria USB le permite insertarla o extraerla sin importar el estado de alimentación del proyector.
- El inicio directo en el modo Memory Viewer puede no funcionar cuando se inserta la memoria USB inmediatamente después de extraerla.
- Las funciones Memory Viewer y Moderador no son compatibles con Mac.
- Mientras se utilizan las siguientes funciones, no se puede utilizar la función Memory Viewer. Además, cuando se utiliza la función Memory Viewer, no se pueden utilizar las siguientes funciones.
  Visor de red, Network Capture, función Moderador

Entrada en el modo Memory Viewer

En caso de que ya esté insertada una memoria USB en el puerto USB posterior del proyector y que desee volver al modo Memory Viewer de nuevo:

1. Seleccione **Entrada** en el menú principal, pulse el botón de dirección ▶ o **SELECT**, seleccione **Red** en el submenú y, a continuación, pulse el botón **SELECT**, o bien pulse el botón **NETWORK** del control remoto.
   * Después de un corto período de tiempo, aparecerá la pantalla de espera de conexión de red "Ready for use".
2. Seleccione **Red** en el menú principal y, a continuación, pulse el botón **SELECT**.



3. Seleccione **Memory Viewer**con los botones de dirección ▲▼ y pulse el botón **SELECT**.
4. Seleccione **Empezar** y pulse el botón **SELECT**. El archivo de imagen guardado en el directorio raíz de la memoria USB se visualiza en la pantalla.

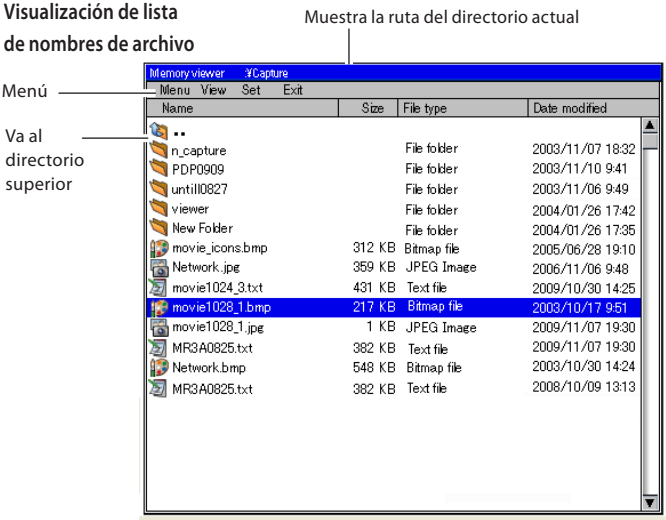
   * Si el archivo de imagen no está disponible en el directorio raíz de la memoria USB, aparecerá la ventana del navegador de la función Memory Viewer.

Visualización de la ventana de navegación de Memory Viewer

Al pulsar el botón **AUTO SET/CANCEL** en el modo Memory Viewer, aparece la siguiente pantalla de navegación siguiente pantalla de "Thumbnail" o "Filename list".

Visualización de miniaturas

Visualización de lista de nombres de archivo


Muestra la ruta del directorio actual
Menú
Va al directorio superior
Memory viewer :¥Capture
Menu View Set Exit
Name Size File type Date modified
n_capture File folder 2003/11/07 18:32
PDP0909 File folder 2003/11/10 9:41
untill0827 File folder 2003/11/06 9:49
viewer File folder 2004/01/26 17:42
New Folder File folder 2004/01/26 17:35
movie_icons.bmp 312 KB Bitmap file 2005/06/28 19:10
Network.jpg 359 KB JPEG Image 2006/11/06 9:48
movie1024_3.txt 431 KB Text file 2009/10/30 14:25
movie1028_1.bmp 217 KB Bitmap file 2003/10/17 9:51
movie1028_1.jpg 1 KB JPEG Image 2009/11/07 19:30
MR3A0825.txt 382 KB Text file 2009/11/07 19:30
Network.bmp 548 KB Bitmap file 2003/10/30 14:24
MR3A0825.txt 382 KB Text file 2008/10/09 13:13

✎ Incluso antes de terminar de mostrar las imágenes en miniaturas, la selección de imagen estará disponible pulsando los botones de dirección ▲▼ ◀▶. (A pesar de que el dibujo de las imágenes en miniaturas se interrumpe pulsando uno de los botones de dirección▲▼ ◀▶, la operación es válida.)

✎ No se visualizan archivos de más de 10MB como miniaturas. Se visualizan iconos en lugar de las miniaturas.

Selección de menú

1. Para seleccionar el menú, pulse el botón **AUTO SET/CANCEL** en el modo de Memory Viewer. El cursor se mueve desde la ventana de selección de archivo al menú.
2. Seleccione el submenú con los botones de dirección y pulse el botón **SELECT**. Para cancelar la selección, pulse el botón **AUTO SET/CANCEL**.

Árbol de menús

Menú	Submenú	Descripción
Menú	Modo manual	Modo para seleccionar un archivo de reproducción respectivamente. Los tipos de archivos disponibles son JPEG (.jpg), Bitmap (.bmp), Vídeo, Texto (.txt). No hay más disponibles.
	Program mode	Modo que se utiliza para seleccionar a un archivo de programa (.dpf) creado por el editor de programa. * Este modo no se puede usar con Mac.
	Format	Formatea la memoria USB
View	Thumbnail	Exhibe archivos con la miniatura en la ventana de navegación.
	Filename list	Visualiza archivos con el nombre de archivo en la ventana de navegación.
Set	English < >	Selecciona el idioma del menú en pantalla, japonés o ingles. Se establece con los botones de dirección ◀▶.
	3 sec. < >	Ajusta el período de visualización de una imagen en el modo de visualización automático (3 a 240 s) se establece con los botones de dirección ◀▶.
	0 times < >	Ajusta los tiempos de repetición en el modo de visualización automática (0 a 255 veces). 0 significa reproducción sin fin. Se establece con los botones de dirección ◀▶.
Exit		Cierra la operación de Memory Viewer.

Indicación de icono

Icono carpeta Muestra el contenido de la carpeta seleccionada con el botón SELECT

Icono de directorio superior. Va al directorio superior con el botón SELECT.

Icono de archivo JPEG

Icono de archivo de mapa de bits

Icono de archivo de texto

Icono de archivo de programa (Reproducción con el modo de programa)

Icono de archivo no admitido

Visor de imagen en el modo manual

1. Seleccione "Manual mode" en "Menu" en la ventana de navegación del Memory Viewer y pulse el botón**SELECT** .
2. Seleccione un archivo para exhibir con los botones de dirección y pulse el botón **SELECT**. El archivo de imagen seleccionado se muestra en la pantalla.
3. Mientras se muestra la imagen, es posible cambiarla con los botones de dirección ▲▼, e iniciar la reproducción automática con el botón de dirección ▶. Consulte los botones de control tal como se describen en la tabla de la página siguiente.

Image Viewer en el modo de programa para Windows.

1. Seleccione "Program mode" en "Menu" en la ventana de navegación de Memory Viewer. Pulse el botón **SELECT**. Se visualizan los archivos de programa (.dpf) que se encuentran en la carpeta DispParam dentro del directorio actual.
   * Si la carpeta DispParam no está ubicada en el directorio superior, se exhibe la lista de nombres de carpetas. Encuentre la carpeta DispParam que guarda el archivo de programa manualmente para mostrar el contenido de la carpeta.
2. Seleccione un archivo de programa con los botones de dirección y pulse **SELECT**. Aparece la ventana de diálogo. Seleccione "Yes" y pulse el botón **SELECT** para iniciar la visualización automática. Las imágenes programadas por el archivo de programa se visualizan en la pantalla. El período de visualización de la imagen y el número de repeticiones se ajustan en el archivo de programa. Si no están configurados con el archivo de programa, se utilizarán los parámetros con que se haya configurado el menú "Ajustes" en la ventana de navegador.
3. Mientras se muestra la imagen, es posible cambiarla con los Botones de dirección ▲▼ y detener la reproducción automática con el botón de dirección ◀. Consulte los botones de control tal como se describen en la tabla de la página siguiente.

Nota:
Durante la operación del Memory Viewer, no se puede usar Network Viewer ni Network Capture.
El archivo de programa no se admite en el modo manual. Úselo en el modo de programa.

Notas para Windows:
* El archivo de programa (.dpf) se crea con el software editor de programa. Para obtener más información, consulte "Creación de un archivo de programa [Program Editor]" (p.119) descrito en el manual del usuario de red por separado.
* La carpeta DispParam se crea automáticamente cuando se guarda el archivo de programa con el editor de programa. Para obtener más información, consulte "Creación de un archivo de programa [Program Editor]" (p.119) descrito en el manual del usuario de red por separado.
* Cuando esté guardando manualmente el archivo de programa dentro de la memoria USB, cree una carpeta con el nombre "DispParam" y guarde el archivo de programa dentro de esa carpeta.
* En el modo programa se listan en la ventana de navegación los archivos de programa y las carpetas. Otros archivos no se listan.

Funcionamiento durante la visualización de memoria en el modo manual/programa

Durante la visualización de la imagen, puede controlar la imagen que se muestra con los botones de control como se describe en la tabla siguiente.

Dirección	Función
▲	Reproducción manual con el archivo anterior
▼	Reproducción manual con el siguiente archivos
▶	Inicia la reproducción automática* (en modo programa) o permite desplazarse hacia abajo cuando se muestra un archivo de texto*
◀	Detiene la reproducción automática* (en modo programa) o permite desplazarse hacia arriba cuando se muestra un archivo de texto*

* El tiempo de visualización de la imagen y el número de repeticiones en el modo de reproducción automática se configuran en el menú "Ajustes" en la ventana de navegación. (p. 7)
* El desplazamiento del archivo de texto se puede lograr sólo en el modo manual.

Finalización de Memory Viewer

Para finalizar la función Memory Viewer, use uno de los métodos descritos a continuación.

- Finalice con el menú en pantalla del proyector

1. Seleccione "Cable" o "Inalámbrico" en el menú de entrada del proyector. Pulse el botón **SELECT**.
2. Seleccione "Memory Viewer" con los botones de dirección ▲▼ y pulse el botón **SELECT**. Aparece la paleta "Enter/Exit" de Memory Viewer.
3. Seleccione "Exit" y pulse el botón **SELECT**.

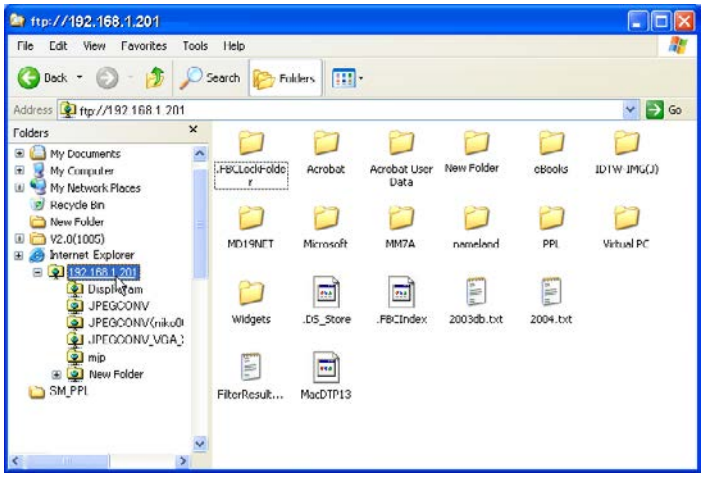
- Finalizar con el modo de Memory Viewer

1. Durante la visualización de la imagen, pulse el botón **AUTO SET/CANCEL**. La ventana de navegación aparece en la pantalla.
2. Pulse de nuevo el botón **AUTO SET/CANCEL**. El cursor se mueve al elemento de menú.
3. Seleccione "Exit" en la ventana de navegación con los botones de dirección ◀▶ y pulse el botón **SELECT**.

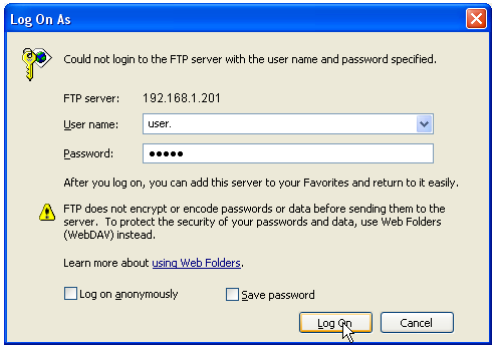
Realización de copia de los datos dentro de la memoria USB

Se describe cómo realizar una copia de los datos convertidos con el Network Viewer 5 [File Converter 1, File Converter 2] dentro de la memoria USB a través de la red.

1. Inicie el explorador del ordenador y escriba la dirección IP del proyector que tiene la memoria USB en la columna de dirección. Por ejemplo, "ftp://192.168.1.201".
   El contenido de la memoria USB aparece en la ventana del explorador como se indica a continuación.
2. Mueva los datos de proyección del ordenador a la memoria USB.



Nota:
Si se ajusta el código PIN de red para el proyector, aparece la ventana de autenticación como se indica a continuación. En tal caso introduzca "user" dentro de la columna de User name y el código de red PIN del proyector en la columna de Password. El nombre de usuario debe ser "user".


Log On As
Could not login to the FTP server with the user name and password specified.
FTP server: 192.168.1.201
User name: user.
Password: •••••
After you log on, you can add this server to your Favorites and return to it easily.
FTP does not encrypt or encode passwords or data before sending them to the server. To protect the security of your passwords and data, use Web Folders (WebDAV) instead.
Learn more about using Web Folders.
Log on anonymously
Save password
Log On
Cancel

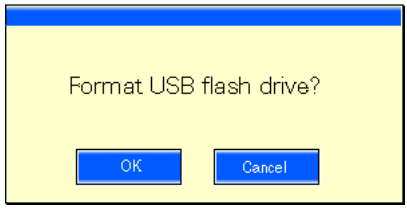
* Los datos convertidos por el Network Viewer 5 [File Converter1] se pueden guardar directamente en la memoria USB colocada en el proyector. Para obtener más información, consulte el capítulo de la función Network Viewer, "Configuración del destino de salida y modo de conversión" (p.117) descrito en el manual del usuario de red para Windows por separado.

* El archivo de programa creado por el editor de programa se puede guardar directamente dentro de la memoria USB colocada en el proyector. Para obtener más información, consulte el capítulo de la función de Network Viewer, "Creación de un archivo de programa" (p.119) descrito en el manual del usuario de red para Windows por separado.

Formateo de la memoria USB

Una memoria USB nueva o una memoria USB formateada por un ordenador o una cámara se debe formatear con este aparato. La función del Memory Viewer quizás no funcione correctamente con una memoria formateada por otro equipo.

1. En el modo de Memory Viewer, pulse el botón **AUTO SET/CANCEL**. La ventana de navegación aparece en la pantalla.
2. Pulse de nuevo el botón **AUTO SET/CANCEL**. El cursor se mueve al elemento de menú.
3. Seleccione "Format" en "Menu" con los botones de dirección y pulse el botón **SELECT**. Aparece la ventana de confirmación de formato.
4. Seleccione "Yes" con los botones de dirección y pulse el botón **SELECT** para comenzar el formateo. El formateo puede durar unos 1-2 segundos.



Nota:

✎ Durante el formateo de la memoria USB, no desconecte la alimentación ni expulse la memoria porque los datos de la memoria se podrían dañar. Durante el formateo, destella el indicador de la memoria USB.

MV-KC8AC-E

MANUAL DEL USUARIO DE MEMORY VIEWER

SANYO Electric Co., Ltd.